

MANUALE ITALIANO

- 1- Credits**
- 2- Introduzione**
- 3- La Storia**
- 4- Installazione Del Gioco**
- 5- Inizio Del Gioco**
- 6- Comandi Di Default**
- 7- Menù Principale**
- 8- Menù Di Selezione Del Gioco**
- 9- Menù Di Selezione Del Percorso**
- 10- Menù Di Selezione Dell'Auto**
- 11- Replay**
- 12- Armi e Pick-up**
- 13- Percorsi**
- 14- Garanzia**
- 15- Supporto Prodotto**

1- CREDITS

Programming

Dave Cantrell, Harrison Bernardez, Paul Hope.

Design

Vivid Image

Game Graphics

(Vivid Image)

Karl D'Costa, Charlie Hasdell.

Game Graphics

(Ubi Soft)

Antoine Leclainche, Marc Chevalier,
Stéphane Huguet and Alexandre Gatto,
Arnaud Kotelnikoff.

Mapping Tools

Daniel Raviart with Catalin Cocos,
Bogdan Ghenea, and Madalin Moise.

Intro and Outro

(Ubi Soft)

Robin Kobrynski, Jérôme Desplas, Olivier Conorton,
Laurent Debarge, Xavier Le Dantec, Charles Beirnaert,
Christophe Ferrier, Christophe Faivre

Music

Gregory Heath and Vivid Image

Sound FX

Ubi Sound Studio

Play Testing

Charlie Hasdell, Nejati Dinc, Mevlut Dinc,
Vincent Paquet, Eric Martineau, Alain Bouliane, Alexandre
St-Louis & François Blondin.

Project Managers (Ubi Soft)	Vincent Minoué, Fabrice Pierre-Elien, Jean-Bernard Jacon, Metro Mustafa
Producer (Ubi Soft)	Gérard Guillemot
Producer (Vivid Image)	Mevlut Dinc
Special Thanks	Vera Shah & Sophie Champalaune International Marketing and all the Ubi Soft subsidiaries around the world.

2- INTRODUZIONE

Grazie per aver acquistato **Super Computer Animal Racing Simulation (S.C.A.R.S.)**. E' stato un progetto ambizioso, ma siamo riusciti nel nostro intento di creare un gioco divertente, stimolante e longevo. Più giocherai e più scoprirai!

3- LA STORIA

3000 d.C. Il mondo non è più controllato dagli esseri umani, ma da nove super computer, la cui intelligenza superiore ha da tempo sorpassato quella dei loro creatori. Hanno acquisito molte delle caratteristiche del genere umano, incluse le emozioni, come la paura, l'odio, la felicità e persino la noia.

Per combattere la loro apatia, i super computer si divertono ora con la più onorevole e pericolosa delle consuetudini umane: la Corsa.

Il loro desiderio di vittoria li ha obbligati a costruire delle auto super sofisticate, ad imitazione delle creature più spaventose della terra. Ogni veicolo ha in dotazione armi ultra potenti per polverizzare gli avversari sui molti percorsi, diabolicamente infidi. Gli umani possono solo ambire in lontananza...

Mentre i super computer gareggiano da un mondo all'altro, la ricerca di sensazioni da brivido, che fanno salire l'adrenalina, diventa interminabile. La vittoria da sola non è più sufficiente!

4- INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci il CD di S.C.A.R.S. nel lettore CD-ROM e attendi poi che compaia la videata di Autorun. Se l'opzione di Autorun non è attiva in Windows 95, clicca due volte sull'icona Risorse del Computer del Desktop, apri poi la Directory del lettore CD-ROM e clicca due volte su Autorun.exe.

Per installare il gioco, premi il tasto Installa, poi segui le istruzioni a video.

Per giocare a S.C.A.R.S. ottenendo le massime prestazioni, dovrà installare uno dei seguenti driver sul tuo computer: Direct X6 runtime, Indeo 4.1 o superiore, Glide 2.4 o superiore. Questi driver sono contenuti nel CD del gioco, e li puoi installare insieme a S.C.A.R.S.

Assicurati di avere l'ultima versione del driver disponibile per la tua scheda video.

Il file Readme contiene importanti informazioni, che ti consigliamo di leggere come prima cosa (soprattutto il paragrafo Risoluzione dei Problemi).

Troverai il Readme file nella directory del CD.

5- INIZIO DEL GIOCO

Per avviare il gioco, inserisci il CD di S.C.A.R.S. nel lettore CD-ROM e attendi poi che compaia la videata di Autorun. Se l'opzione di Autorun non è attiva in Windows 95, clicca due volte sull'icona Risorse del Computer del Desktop, apri poi la Directory del lettore CD-ROM e clicca due volte su Autorun.exe.

Ci sono due versioni del gioco, per 3Dfx e per D3D, a seconda della scheda grafica che utilizzi. Clicca sull'opzione corrispondente alla tua scheda grafica, in basso a sinistra nella videata di Autorun, e premi poi il tasto Gioca.

Puoi avviare il gioco anche selezionando dal menù di Avvio di Windows AVVIO/PROGRAMMI/UBIVIVID/SCARS; assicurati però di aver inserito il CD di S.C.A.R.S. nel lettore CD-ROM.

Se si dovessero verificare dei problemi, consulta il paragrafo Risoluzione dei Problemi contenuto nel file Readme.txt nella Directory Principale del lettore CD-ROM.

6- COMANDI DI DEFAULT

Sotto troverai la configurazione di default del Controller PC. Se desideri personalizzare i comandi secondo le tue esigenze, vedi il menù Opzioni/Controlli.

Tasti di default disponibili per tutte le impostazioni.

F5 (F6 per 2G)	=	Cambia Visuale
F7 (F8 per 2G)	=	Visuale Posteriore
F9 (F10 per 2G)	=	Fari Anteriori
Tasto Back Space	=	Accelerare al segnale di partenza (all'inizio di ogni gara)
Frecce direzionali	=	Controllo del Menù
ESC	=	Ritorno ai Menù
		Esci (durante il gioco)
Invio	=	Confermare una selezione (nei Menù)
		Pausa (durante il gioco)

Il gioco supporta anche i seguenti controller:

Pad e Stick a 2 Pulsanti

D-pad / Stick	=	Direzioni (Su = Accelerare, Giù + Fuoco = Sparare posteriormente)
Pulsante 1	=	Fuoco
Pulsante 2	=	Saltare
Pulsanti 1+2	=	Freno a mano

Tasti supplementari sulla Tastiera:

Barra spaziatrice	=	Cambiare Arma
-------------------	---	---------------

Pad e Stick a 4 Pulsanti

D-pad / Stick	=	Direzioni (Su = Saltare, Giù = Fare retromarcia)
Pulsante 1	=	Frenare
Pulsante 2	=	Cambiare Arma
Pulsante 3	=	Accelerare
Pulsante 4	=	Fuoco

Pad a 8 Pulsanti (MS Sidewinder e Gravis GRiP)

D-pad	=	Direzioni (Su = Saltare, Giù = Fare retromarcia)
Pulsante A	=	Frenare
Pulsante B	=	Accelerare
Pulsante C	=	Fari Anteriori
Pulsante X	=	Visuale Posteriore
Pulsante Y	=	Cambiare Arma
Pulsante Z	=	Toggle VR
Pulsante L	=	Saltare
Pulsante R	=	Fuoco
Avvio	=	Pausa (solo con pad Sidewinder)

MS Sidewinder Stick (Force Feedback e normale)

Stick	=	Direzioni (Su / Giù = Accelerare / Fare retromarcia analogico)
Pulsante A	=	Pausa
Pulsante B	=	Saltare
Pulsante C	=	Fari Anteriori
Pulsante D	=	Toggle VR

Pulsanti dello Stick:

Grilletto	=	Fuoco
Pulsante 1	=	Frenare
Pulsante 2	=	Cambiare Arma
Pulsante 3	=	Visuale Posteriore

Tastiera

*** Giocatore 1 in modalità 1 Giocatore o Giocatore 2 in modalità 2 Giocatori, se il Giocatore 1 utilizza un joystick o un joypad.**

Frecce verso l'alto/verso il basso	=	Accelerare / Fare retromarcia
Frecce verso sinistra/destra	=	Direzioni
Barra spaziatrice	=	Frenare
Tasto A	=	Cambiare Arma
Tasto S	=	Saltare
Tasto D	=	Fuoco
Tasto E	=	Visuale Posteriore

*** Entrambi i Giocatori sulla Tastiera in Modalità 2 Giocatori:**

Giocatore 1

I	=	Accelerare
K	=	Fare retromarcia
J	=	Sterzare a Sinistra
L	=	Sterzare a Destra
Barra spaziatrice	=	Frenare
A	=	Fari Anteriori
D	=	Cambiare Arma
F	=	Saltare
V	=	Fuoco
S	=	Visuale Posteriore

Giocatore 2

Tastiera Numerica “/”	=	Accelerare
Tastiera Numerica “8”	=	Fare retromarcia
Tastiera Numerica “7”	=	Sterzare a Sinistra
Tastiera Numerica “9”	=	Sterzare a Destra
Tasto “CANC”	=	Frenare
Tasto “FINE”	=	Fari Anteriori
Tasto “HOME”	=	Cambiare Arma
Tasto “PAGEUP”	=	Saltare
Tasto “PAGEDOWN”	=	Fuoco
Tasto “INS”	=	Visuale Posteriore

7- MENÙ PRINCIPALE

Selezione del giocatore

Questa finestra ti permette di selezionare il numero di giocatori che saranno presenti nel gioco. 2 giocatori possono giocare simultaneamente in modalità split screen. Usa le frecce direzionali per selezionare la modalità di gioco scelta e premi poi Invio per confermare la tua selezione.

Se lasci il gioco fermo sulla videata di Selezione del Giocatore per un certo lasso di tempo, partirà automaticamente una demo. Per fermarla, premi qualsiasi tasto e poi segui la stessa procedura di prima per giocare.

8- MENÙ DI SELEZIONE DEL GIOCO

8-1) Gran Premio

Ci sono 4 Campionati (Carbon, Crystal, Diamond e Zenith), più un Campionato personalizzato.

Ordine dei percorsi: Nei campionati **Carbon, Crystal, Diamond e Zenith**, l'ordine dei percorsi è predeterminato.

Livello di difficoltà: Aumenta man mano che fai progressi durante ogni campionato. Il livello di difficoltà è Facile per il campionato Carbon, Medio per il campionato Crystal, Difficile per il campionato Diamond e Molto Difficile per il campionato Zenith.

Punti di gara

In modalità campionato, i punti vengono assegnati alla fine di ogni gara, secondo la regola che segue:

1 ^a posizione	10 punti
2 ^a posizione	6 punti
3 ^a posizione	4 punti
4 ^a posizione	3 punti
5 ^a posizione	2 punti
6 ^a posizione	1 punti

Bonus

Il giocatore riceverà dei punti bonus durante la corsa per i seguenti motivi:

- Aggressività (causare il maggior danno possibile alle altre auto)
- Giro più veloce
- Doppiare le altre auto
- Bonus perfetto (terminare una gara senza riportare alcun danno)

Come qualificarsi

Se con i tuoi punti totali (punti di gara + bonus) ti classifichi tra i primi tre, puoi passare alla seguente corsa di campionato.

Quindi, un giocatore che termina in 4^a posizione, può ancora classificarsi se riceve punti di bonus a sufficienza.

Per avanzare da un campionato all'altro, devi riuscire a qualificarti in ognuno in 1^a posizione. Per esempio, puoi accedere al campionato Crystal solo se hai terminato il Carbon in 1^a posizione. Puoi comunque guadagnare il podio finendo il campionato in 2^a o 3^a posizione.

Ricordati che puoi regolare la velocità del gioco nel menù Opzioni, adattandola al tuo livello di abilità.

Salva il Gioco

Ogni volta che esci dal gioco, la tua situazione in quel momento verrà automaticamente salvata, inclusi tutti i campionati che hai completato, i punteggi più alti, i record sul giro, le opzioni e le configurazioni.

Campionato personalizzato

Qui puoi impostare una stagione di gare. In ogni caso, potrai selezionare solo i percorsi presenti in quei campionati ai quali hai accesso. Ad esempio, se hai terminato con successo il campionato Crystal, potrai utilizzare sia i percorsi del campionato Carbon che quelli del Crystal. Il livello di difficoltà è automaticamente fissato a Medio e il numero di giri può venir stabilito nel menù Opzioni da 4 a 8.

Invio	= Aggiungi un percorso all'elenco
Esc	= Elimina un percorso dall'elenco
Frecce direzionali Sinistra/Destra	= Modifica le impostazioni

Seleziona poi l'opzione “Accetta/Indietro” e premi **Invio** per giocare.

8-2) Sfida

Questa modalità è disponibile SOLO in partite con un giocatore

Questa modalità è disponibile solo quando hai terminato un campionato in 1^a posizione; qui puoi gareggiare testa a testa con un altro avversario CPU.

L'avversario CPU, il percorso, i livelli di difficoltà e il numero di giri sono stabiliti automaticamente. Se vinci in modalità Sfida, hai accesso ad auto precedentemente non disponibili.

8-3) Corsa a tempo (Modalità Fantasma)

Questa modalità è disponibile solo in partite con 1 giocatore.

Qui puoi fare pratica con auto differenti sui diversi percorsi per migliorare la tua abilità e il tuo tempo di gara. Ogni corsa successiva sulla stessa pista prevede la presenza della tua auto fantasma della corsa precedente, in modo che tu possa provare a battere il tuo stesso tempo. Usa le frecce direzionali per selezionare la modalità di gioco prescelta e premi poi Invio per confermare la tua selezione.

8-4) Modalità Duello

Questa modalità è disponibile SOLO in partite con 2 giocatori

Qui puoi gareggiare testa a testa contro un altro giocatore in split screen

8-5) Opzioni

- **Impostazioni:** Tutte le opzioni di default possono essere modificate, per adattarle alle tue esigenze (numero dei giri, attivazione/disattivazione delle armi, etc.).
Puoi anche impostare la velocità del gioco, per adattarla alle tue capacità.
- **NB: Modalità Specchio:** Si ha accesso a questa modalità solo dopo aver completato tutti i campionati.
- **Controlli:** In questa finestra puoi modificare e personalizzare la configurazione del controller (per joystick/joypad).
- **Record:** Qui troverai tutte le statistiche che sono state registrate.
- **Grafica:** Qui puoi modificare le opzioni relative alla grafica (come la risoluzione...) per ottimizzare il gioco in base al computer.

9- MENÙ DI SELEZIONE DEL PERCORSO

Questo menù è disponibile solo quando vengono selezionate le modalità **Campionato Personalizzato, Corsa a Tempo o Duello**.

Nel gioco sono disponibili 9 piste differenti (vedi Percorsi), ognuna con la possibilità di scegliere le seguenti impostazioni: **Giorno, Notte, Crepuscolo, Pioggia con nebbia**.

Queste impostazioni, combinate con la **Modalità Specchio** (vedi 8-5, Opzioni), danno un gran numero percorsi.

Usa le frecce direzionali Su/Giù per selezionare il percorso che hai scelto e Sinistra/Destra per modificare l'impostazione. Premi Invio per aggiungere un percorso all'elenco.

In modalità **Corsa a Tempo e Duello** premi Invio per confermare la tua selezione.

In modalità **Campionato Personalizzato**, usa le frecce direzionali Su/giù per selezionare l'opzione Accetta/Indietro e premi poi Invio per confermare la selezione.

Tieni presente che potrai selezionare solo i percorsi presenti in quei campionati ai quali hai accesso.

10- MENÙ DI SELEZIONE DELL'AUTO

In questo gioco sono disponibili 9 auto con differenti caratteristiche. Sono basate su diverse creature terrestri:

LION L.K. (Leone)
MAMMOTH 4X4 (Mammut)
RHINO ROADSTER (Rinoceronte)
TIGER SHARK (Squalo Tigre)
MANTIS V-TWIN (Mantide)
SCORPIO X-2 (Scorpione)
GT COBRA (Cobra)
CHEETAH V12 (Ghepardo)
PHANTOM PANTHER (Pantera)

Ogni auto ha 5 caratteristiche: **Velocità, Accelerazione, Manovrabilità, Blindatura e Arma.**

La combinazione di queste caratteristiche determina le prestazioni generali e la maneggevolezza delle auto. Dovrai provare le diverse auto disponibili per determinare quale si adatti meglio alla tua capacità di guida.

All'inizio del gioco sono disponibili solo 5 delle 9 auto. Man mano che migliori, sarai in grado di vincere auto nuove e più potenti. (vedi Sfida).

Usa le frecce direzionali per selezionare l'auto con la quale vuoi correre. Premi Invio per confermare la selezione.

11- REPLAY

La funzione di Replay è disponibile solo in partite con un giocatore.

Ci sono due modalità di Replay: Segui l'auto e Telecamera Panoramica.

Freccia direzionale verso l'alto: Cambia la modalità di Replay.

Le funzioni seguenti sono disponibili solo nella modalità Segui l'auto.

Frecce direzionali Su/Giù	=	Cambiare l'auto da seguire
Frecce direzionali Sinistra/Destra	=	Ruotare la telecamera intorno all'auto
Barra spaziatrice	=	Riportare la telecamera dietro all'auto
Invio	=	Inserire/disinserire la pausa

Nota: Puoi anche cambiare la Visuale selezionando il **tasto di modalità VR** nella modalità Segui l'auto.

12- ARMI E PICK-UP

Le armi devono essere raccolte sul percorso passandoci sopra con l'auto e saranno disponibili per tutte le auto/i giocatori.

Puoi raccogliere tutte le armi che vuoi durante il gioco, ma puoi tenere solo due armi alla volta. Le armi vengono azionate premendo in tasto di **Fuoco**.

Le armi e i pick-up possono entrare in funzione immediatamente, oppure possono prima venir caricate. Tenendo premuto il tasto di Fuoco, l'arma viene caricata.

Ogni arma ha un tempo di carica differente, e più carichi la tua arma, più diventa potente.

Di default, le armi sparano in avanti, ma puoi anche puntarle indietro se premi la freccia direzionale verso il basso o il D-Pad verso il basso mentre stai sparando.

Se desideri solamente gareggiare, puoi disattivare la funzione Armi nel **menù Opzioni/Impostazioni**. Le armi, eccetto il Turbo, sono automaticamente disattivate nella modalità Corsa a Tempo.

- **Turbo:** Breve scoppio di velocità; fino a 4 scoppi (a seconda dell'auto del giocatore) se non caricato o uno scoppio singolo molto veloce se completamente caricato.
- **Magnet:** Quando viene lanciata, la calamita atterra sul percorso creando un campo magnetico intorno a sé, che attira le auto trattenendole per un certo lasso di tempo. Breve carica: campo d'attrazione a breve distanza; Carica completa: campo d'attrazione a lunga distanza. Quest'arma può venir distrutta dai proiettili.
- **Seeker:** Arma a lungo raggio. Si muove sul percorso finché non si trova davanti un'auto da colpire. A carica completa viaggia a lungo e colpisce l'auto che è in testa.
- **Boomerang:** Quando viene attivato, ruota intorno alla tua auto finché un'altra auto non entra nel suo campo d'azione; si dirige allora verso il bersaglio e poi torna alla tua auto. Ha un determinato numero di colpi. A carica completa, libera 3 piccoli boomerang, ognuno dei quali avrà come bersaglio un'auto differente.
- **Time Bomb:** Quest'arma si innesca appena viene raccolta. Si attacca alla tua auto ed esplode alla fine del conto alla rovescia! Puoi tentare di darla ad un'auto avversaria premendo il pulsante di Fuoco prima che esploda, ma ricorda, che ci deve essere un avversario vicino!
- **Stinger:** Causa una foratura e mette l'auto fuori controllo per un breve istante. Se caricato, ha una gittata più lunga. Quest'arma può venir distrutta dai proiettili.
- **Stopper:** Il suo impatto fa rimbalzare indietro le auto. Se caricato, ha una gittata più lunga. Quest'arma può venir distrutta dai proiettili.
- **Round of Bullets:** Al giocatore vengono dati dei caricatori di proiettili. Usa il mirino per puntare ad un'auto avversaria. Una volta colpita, l'auto-bersaglio sobbalza e rallenta. Il giocatore può sparare 4 proiettili piccoli (a seconda dell'auto del giocatore) o 1 grande.
- **Shield:** Questa è un'arma difensiva. Proteggerà la tua auto per un certo lasso di tempo. Non ha livelli di carica. Quando lo Scudo è attivo, non puoi usare nessuna arma.

13- PERCORSI

- **Aztec:** Un viaggio nel passato per questa corsa tra i bei resti della civiltà azteca. Ma non avrai tempo per una visita turistica, se vuoi terminare la gara in prima posizione... Sperimenta i diversi manti stradali e adattati velocemente agli improvvisi cambiamenti di superficie della strada.
- **Island:** Questo semplice percorso è ambientato in una piccola isola (quasi!) incontaminata, l'ultimo paradiso terrestre. Fai attenzione alla traiettoria ideale sulla strada sabbiosa e vincrai la gara. Strade alternative potrebbero risultare utili...!
- **Rally:** Un ameno percorso di campagna con un'enorme strada asfaltata. Alcune curve cieche richiederanno però la massima attenzione! Su questa strada dovrai usare i freni, il freno a mano e l'acceleratore per trovare il giusto equilibrio tra la traiettoria e la velocità.
- **Water:** Il tributo a Jean-Jacques Cousteau... Un percorso in immersione, dove ti piacerebbe trascorrere più tempo ad osservare la flora e la fauna piuttosto che correre tenacemente su una strada sabbiosa. Uno stimolante mix di strette strade subacquee con curve brusche, dove è richiesta una grande abilità di guida, e larghi "viali" dove potrai raccogliere una vasta gamma di armi con le quali attaccare e difenderti.
- **Ski:** Che ne dici di un po' di sole invernale? Concediti una corsa sfrenata nella neve fresca! Questo percorso, ambientato in montagna, ha strade ampie e diversi livelli di difficoltà..... Un percorso facile per coloro che amano le curve lunghe in sbandata, un incubo per gli altri.
- **Canyon:** Il povero cowboy solitario non è più solo! Dovrai essere coraggioso, sconfiggere i tuoi avversari e terminare la gara in prima posizione. Questo paesaggio desertico, infuocato da un sole cocente, ha una moltitudine di strade alternative. Ma scegli saggiamente se vuoi vincere...
- **Mountain:** Entità Biologiche Extraterrestri sono state individuate in quest'area! Non permettere agli alieni mutanti di distoglierti dal tuo obiettivo principale. Questo percorso inizia su una pista in cemento, ma la maggior parte della corsa sarà fuori strada. Fai attenzione a quelle pericolose curve brusche che ti compariranno davanti all'improvviso. Una traiettoria pulita è la chiave per vincere questa gara.
- **Blade:** L'era industriale rivela la sua potenza e i suoi limiti. Questo percorso molto infido è ambientato in un'antica e scura città inquinata. Dovrai fronteggiare curve a 90°, che richiederanno abilità estrema. Se ti piacciono l'aria fresca e i grandi spazi aperti, non sarai felice qui, quindi farai meglio a finire velocemente questo percorso.
- **Pipe:** Questo è il percorso più difficile e infido. Guadagnerai l'accesso a questa zona d'élite solo se dimostrerai di essere il re di S.C.A.R.S.!!!!

14- GARANZIA

Ubi Soft Entertainment garantisce all'acquirente l'originalità del prodotto acquistato e che il compact disc (CD) fornito con questo prodotto resterà inalterato per un periodo di utilizzo normale.

Se il prodotto risulta in qualche modo difettoso, si prega di chiamare la nostra Hot Line in Italia allo 02/83312220 (solo il pomeriggio, dalle 14.30 alle 18.30). Inviare eventualmente il software difettoso unitamente a questo manuale ma senza la scatola, a:

UBI SOFT S.p.A.
Viale Cassala 22
20143 Milano

Su un foglio di carta dovete specificare il vostro nome, cognome, indirizzo, numero di contratto, data dell'acquisto e negozio presso il quale è stato fatto l'acquisto. E' possibile sostituire il materiale difettoso presso il proprio rivenditore.

Il software, unitamente a questo materiale e all'opuscolo allegato, viene venduto sotto copyright; tutti i diritti sono riservati a Ubi Soft Entertainment. Nessuna parte di questo manuale o del prodotto allegato può essere copiata, riprodotta, tradotta o trasmessa in alcun modo e senza il precedente consenso scritto da parte di Ubi Soft Entertainment.

QUESTO SOFTWARE, CD E DOCUMENTAZIONE, E' VENDUTO COSI' COM'E'.
Eccetto per difetti di fabbricazione presenti nel CD, UBI SOFT ENTERTAINMENT non copre nessun'altra garanzia, né scritta né orale, riguardante questo software, CD e documentazione, diretta o implicita, incluso e senza limitazione a quanto sopra, garanzie e condizioni per la commercializzazione e l'uso specifico, anche se la società è stata avvisata in precedenza di tale uso. Allo stesso modo, rischi relativi all'uso, risultati e prestazioni di questo software, CD e documentazione, sono lasciati interamente alla responsabilità dell'utente. UBI SOFT ENTERTAINMENT non si riterà in nessun modo responsabile, né verso l'utente, né verso terzi, in caso di danno indiretto, consecutivo o specifico, connesso al possesso, all'uso o al cattivo funzionamento di questo prodotto, incluso e senza limitazioni, danni alla proprietà e, nei limiti previsti dalla legge, danni con lesioni, anche nel caso che UBI SOFT ENTERTAINMENT fosse stata informata preventivamente della possibilità di tale danno o perdita. L'acquirente accetta tacitamente il fatto che, in caso di querela (contratto, pregiudizio o altro), la responsabilità di UBI SOFT ENTERTAINMENT non andrà oltre l'importo del prezzo iniziale pagato per questo prodotto.

15- SUPPORTO PRODOTTO

Indirizzo: Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano

Telefono: 02/83312220

Email: ubisoft@ubisoft.it
(e' il metodo migliore)